



**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SENI BUDAYA PADA
POKOK BAHASAN MENGGAMBAR ILUSTRASI DENGAN METODE
JIGSAW PADA SISWA KELAS VIII SMPN 2 PELAIHARI**

Kinanti Rahayu

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Dikirim : 4 Januari 2018
Revisi pertama : 5 Januari 2018
Diterima : 5 Januari 2018
Tersedia online : 6 Januari 2018

Kata Kunci : Prestasi Belajar, Metode Jigsaw

Email : kinanti_rahayu24@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi dengan diterapkannya metode jigsaw pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pelaihari, untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi dengan diterapkannya metode jigsaw pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pelaihari.

Penelitian ini berjenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk. (2012:3) mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Suharsimi Arikunto, dkk. (2012: 16) menjelaskan bahwa dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pelaihari. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas VIII yang berjumlah 26 orang siswa. Berdasarkan hasil Penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa disetiap siklusnya, pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 69.23% dan nilai rata-rata sebesar 76.6, pada siklus II ketuntasan sebesar 100% dengan nilai rata-rata sebesar 89.26. Dengan menerapkan metode jigsaw berdampak positif pada aktivitas belajar siswa. hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa yang mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 73.75, siklus II nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 90,75.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, lukis dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Pembelajaran seni budaya di SMP cenderung menggunakan model konvensional yaitu guru memberikan contoh ragam seni budaya dengan demonstrasi, sehingga harapan menjadikan siswa yang memiliki kompetensi untuk menuju pengembangan yang kreatif belum tampak. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukannya strategi pembelajaran yang lebih tepat dan efektif, inovatif, agar siswa dapat memahami konsep dan pentingnya seni budaya.

Salah satu solusi adalah penggunaan metode yang tepat, yaitu metode yang mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam suasana pembelajaran. Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam membelajarkan siswa. Oleh karena itu, peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru guna menjawab dari permasalahan-permasalahan pembelajaran tersebut serta untuk lebih mengaktifkan pembelajaran di kelas adalah dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model jigsaw. Metode ini dapat diterapkan pada pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengangkat permasalahan dengan judul “upaya meningkatkan prestasi belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi dengan metode jigsaw pada siswa kelas VIII SMPN 2 Pelaihari”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu antara lain:

1. Apakah dengan menerapkan metode jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pelaihari ?

2. Apakah dengan menerapkan metode jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pelaihari ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi dengan diterapkannya metode jigsaw pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pelaihari.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi dengan diterapkannya metode jigsaw pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pelaihari.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat bagi guru, siswa, dan bagi sekolah. Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi kepada guru di sekolah tentang penggunaan metode jigsaw dalam pelajaran seni budaya.
- 2) Sebagai bahan masukan dan informasi kepada guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
- 3) Memberikan semangat kepada guru untuk menggunakan metode pembelajaran sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya.

b. Manfaat Bagi Siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami seni budaya dengan baik.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam mengembangkan pelajaran seni budaya. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis, yaitu dapat memberikan sumbangan pemikiran dan tolok ukur kajian pada penelitian lebih lanjut, yaitu alternatif yang dapat disumbangkan dalam usaha melestarikan kebudayaan bangsa dan mutu pendidikan.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat atau pun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat bagi pribadinya.

Menurut *Thorndike* (Hamzah Uno, 2006:7) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Menurut *Thorndike* perubahan tingkah laku bisa berwujud sesuatu yang dapat diamati atau yang tidak dapat diamati sedangkan Menurut *Watson* (Hamzah Uno, 2006:7) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus dan

respon tersebut berbentuk tingkah laku yang bisa diamati. dengan kata lain *Watson* mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui karena faktor-faktor tersebut tidak bisa menjelaskan apakah proses belajar telah terjadi atau belum.

Pembelajaran merupakan suatu sistim yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut *Dimiyati dan Mudjiono (2009:7)* yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan.

Sedangkan *Oemar Hamalik* mendefinisikan pembelajaran (*2004:57*) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (*Sardiman, 2011:22*).

Dari definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Achmad Sugandi (2000:6) merumuskan pendidikan, pengajaran dan pembelajaran mempunyai hubungan konseptual yang tidak berbeda sebagai seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan. Sedangkan menurut *Brooks & Brooks* (dalam *Suprayekti, 2009:4.20*) menyatakan bahwa pembelajaran yang konstruktivis bercirikan berfokus pada ide atau gagasan yang bersifat umum, menuruti minat dan rasa ingin tahunya, mempercayai adanya perspektif yang berbeda-beda.

Berdasarkan penjelasan kedua ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran seni budaya adalah pembelajaran yang terdapat siswa sebagai individu yang melakukan aktivitas seni di kelas sebagai komunitas budayanya.

Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar terdiri atas dua kata, yaitu “aktivitas” dan “belajar”. Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktivitas Belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Menurut *Depdiknas (2007:23)* dinyatakan bahwa aktivitas berarti kegiatan atau kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. Menurut *Mulyono (dalam Chaniago 2010:1)* aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi

baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Sriyono (dalam Chaniago: 2010: 1) menyatakan bahwa aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Prestasi Belajar

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2011: 787) prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atas ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditujukan dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Untuk mengetahui prestasi tersebut perlu diadakan evaluasi dengan tujuan mengetahui kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena prestasi belajar adalah hasil dari kegiatan belajar yang merupakan proses pembelajaran.

Suryadi Suryabrata (2002: 23) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari hasil latihan, pengalaman yang didukung oleh kesadaran. Jadi prestasi belajar merupakan hasil dari perubahan dalam proses belajar. Menurut Catharina Tri Anni, dkk. (2007: 5), prestasi belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Suprijono dalam Thobroni dan Mustofa (2011: 22) merumuskan prestasi belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. prestasi belajar siswa akan terlihat adanya perubahan perilaku setelah melakukan aktivitas belajar berupa nilai, pengertian, sikap, apresiasi, keterampilan dan perbuatan.

Dari prestasi belajar siswa itulah dapat diketahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai. Menurut Bloom dalam Anni, dkk. (2007: 7) merumuskan prestasi belajar sebagai perubahan tingkah laku yang mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif yang mencakup ranah pengetahuan, ranah afektif mencakup ranah sikap dan ranah psikomotor mencakup ranah keterampilan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar yang mencakup tiga ranah belajar yakni kognitif, afektif dan psikomotor.

Mata Pelajaran Seni Budaya

Istilah umum pendidikan seni terdiri dari mata pelajaran tari, drama, musik, media, dan seni rupa, sebagaimana pernyataan "*given that the umbrella term 'art education' now collect the school subject dance, drama, music, media, and visual art 'visuasi' might serve to distinguish what visual arts uniquely provides among the range of subjects that have, in effect, been put into competition in our schools*" (Lee, 2009: 218).

Dalam kurikulum 2004 Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tampaknya ada perubahan kearah perbaikan posisi pendidikan seni. Pendekatan ini mempertegas arah pembelajaran kepada kompetensi yang diharapkan serta memperlihatkan proses pembelajaran berdasar pentahapan kompetensi. Pada tahun 2006 mulai diterapkan kurikulum 2006. Kurikulum ini dikenal dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan). Dalam pendidikan seni terjadi perubahan nama menjadi SBK (Seni Budaya dan Keterampilan), sedangkan di tingkat sekolah menengah dikenal dengan sebutan Seni Budaya.

Bambang Soehendro (2006:186) menyatakan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Pembelajaran Kooperatif

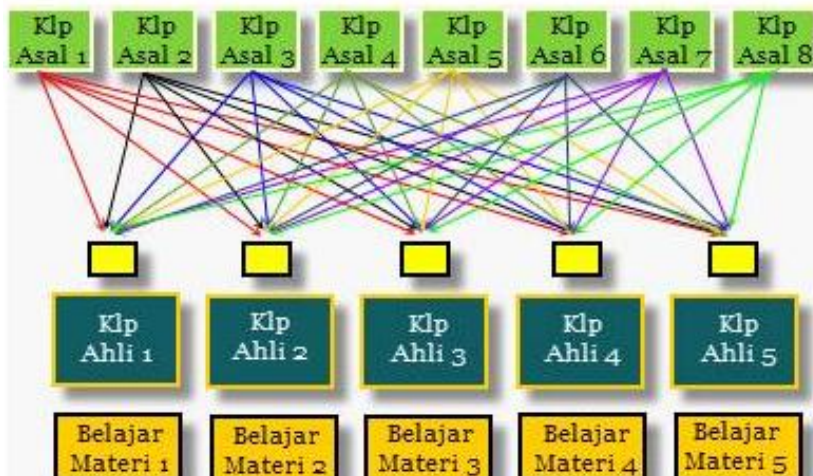
Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, kelompok kecil ini setiap anggotanya dituntut untuk saling bekerjasama antar anggota kelompok yang satu dengan yang lain.

Cooperative Learning yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan benar akan menunjukkan pendidik mengelola kelas lebih efektif. Johnson (Anita Lie,2007:30) mengemukakan dalam model pembelajaran kooperatif ada lima unsur yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain (Zaini, 2008:56).

Dalam pembelajaran kooperatif model *jigsaw*, siswa belajar dalam kelompok heterogen yang beranggotakan 4 sampai 6 orang yang disebut kelompok asal. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas penguasaan bagian dari materi belajar yang ditugaskan kepadanya, kemudian mengajarkan bagian tersebut kepada anggota kelompok lain. Masing-masing anggota kelompok yang mendapat tugas penguasaan bagian materi itu disebut ahli. Keahlian tersebut dapat diperoleh dari menawarkan bagian materi kepada anggota kelompok menurut kemampuan mereka, atau ditunjuk oleh guru sesuai dengan kemampuan mereka. Anggota dari kelompok yang berbeda dengan topik yang sama (ahli) bertemu untuk berdiskusi antar ahli. Mereka dapat membantu satu sama lain dengan topik yang ditugaskan, serta mendiskusikannya. Setelah itu siswa kembali pada kelompoknya masing-masing untuk menjelaskan materi tersebut kepada anggota kelompok lainnya tentang apa yang dibahas dalam kelompok ahli. Arend R.I menggambarkan hubungan kelompok ahli dan kelompok asal sebagai berikut :



Gambar 1. Hubungan kelompok asal dan kelompok ahli.
Kelompok Ahli

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Suharsimi Arikunto, dkk. (2012:3) mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Suharsimi Arikunto, dkk. (2012: 16) menjelaskan bahwa dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pelaihari. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas VIII yang berjumlah 26 siswa.

Indikator Keberhasilan

Untuk dapat mengetahui peningkatan prestasi belajar maka perlu dibuat indikator sebagai berikut :

1. Hasil Belajar Siswa

Persentase tuntas klasikal sekurang-kurangnya 85% (minimal 85% siswa yang memperoleh skor ≥ 76).

2. Aktivitas Belajar Siswa

- 1) Keberanian siswa dalam mengajukan/menjawab pertanyaan guru lebih dari 50%.
- 2) Keterlibatan siswa dalam belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi lebih dari 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Perencanaan

Siklus I dimulai pada bulan November 2014, sebelum melaksanakan tindakan peneliti merancang skenario pembelajaran dan menyiapkan instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat tes tertulis dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama diawali dengan berdoa dan melakukan presensi terhadap siswa, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memotivasi siswa, sebelum masuk pada kegiatan inti guru memberikan contoh gambar ilustrasi, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, siswa mengerjakan soal-soal latihan. Diakhir pertemuan guru dan siswa menyimpulkan tentang materi yang barusan dipelajari, peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk membawa bahan dan alat untuk menggambar ilustrasi dan guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan kedua diawali dengan berdoa dan melakukan presensi terhadap siswa, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memotivasi siswa dan memberikan apresiasi kepada siswa yang memperoleh nilai baik, sebelum masuk pada kegiatan inti guru memberikan contoh gambar ilustrasi, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, siswa mengerjakan soal-soal latihan. Diakhir pertemuan guru dan siswa menyimpulkan tentang materi yang barusan dipelajari, peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk membawa bahan dan alat untuk menggambar ilustrasi dan guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Pengamatan

Pengamatan atau observasi pelaksanaan tindakan kelas dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Pengamatan prestasi belajar seni budaya siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No	Kategori	Siklus I
1	Nilai rata-rata siswa	76.6
3	Siswa yang tuntas belajar	18
4	Prosentase Tuntas	69.23%

Sumber : Hasil Penelitian 2014 (diolah)

Dari tabel 1 diatas, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 76.6 dan ketuntasan belajar mencapai 69.23% atau ada 18 siswa dari 26 siswa yang sudah memenuhi KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum mencapai ketuntasan belajar sebesar 85%. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa baru dalam metode yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa siswa masih terlihat pasif

saat belajar, masih ada siswa yang mengganggu temannya, para siswa belum bisa kerjasama antar kelompoknya, dan belum ada siswa yang berani untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat. Adapun untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Aktivitas Siswa yang diamati	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas			√	
2	Keberanian siswa dalam bertanya		√		
3	Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru		√		
4	Kerjasama siswa dalam kelompok		√		

Sumber : Hasil Penelitian 2014 (diolah)

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I tergolong cukup baik dengan nilai rata-rata sebesar 73.75.

Refleksi

Setelah melakukan pengamatan tindakan pembelajaran pada siklus I selanjutnya dilakukan refleksi dari tindakan yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada lembar pengamatan, prestasi belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 76.6 dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 69.23%. Hasil klasikal belajar siswa siklus I siswa masih banyak mengalami kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I tergolong cukup baik dengan rata-rata sebesar 73.75 dan ada beberapa hal yang perlu dirasa penting untuk diperbaiki yaitu masih ada sebagian siswa yang masih pasif, masih ada siswa yang mengganggu temannya, para siswa belum bisa kerjasama antar kelompoknya, dan belum ada siswa yang berani untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat.

Siklus II

Perencanaan

Siklus II dimulai pada bulan November 2014, sebelum melaksanakan tindakan peneliti merancang skenario pembelajaran dan menyiapkan instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat tes tertulis dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Pelaksanaan

Pada dasarnya pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I. Pada pertemaun ketiga diawali dengan berdoa dan malakukan presensi terhadap siswa, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memotivasi siswa, sebelum masuk pada kegiatan inti guru memberikan contoh gambar ilustrasi, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, siswa mengerjakan soal-soal latihan. Diakhir pertemuan guru dan siswa menyimpulkan tentang materi yang barusan dipelajari, peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk membawa bahan dan alat untuk menggambar ilustrasi dan guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan keempat diawali dengan berdoa dan melakukan presensi terhadap siswa, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memotivasi siswa, sebelum masuk pada kegiatan inti guru memberikan contoh gambar ilustrasi, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, siswa mengerjakan soal-soal latihan. Diakhir pertemuan guru dan siswa menyimpulkan tentang materi yang barusan dipelajari, peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk membawa bahan dan alat untuk menggambar ilustrasi dan guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Pengamatan

Pengamatan atau observasi pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

No	Kategori	Siklus II
1	Nilai rata-rata siswa	89.26
3	Siswa yang tuntas belajar	26
4	Prosentase Tuntas	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2014 (diolah)

Dari tabel 3 diatas, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata belajar siswa pada siklus II sebesar 89.26 dan ketuntasan belajar mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara klasikal siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode jigsaw pada pembelajaran seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, peningkatan prestasi ditunjukkan dengan ketuntasan belajar yang suda mencapai 100% dari ketuntasan klasikal yang ditentukan sebesar 85%. Suda tidak ada siswa yang mengganggu temanya, siswa suda dapat bekerja sama dengan siswa yang lain pada saat berdiskusi berlangsung dan siswa suda berani bertanya dan menyampaikan pendapatnya pada saat berdiskusi maupun pada saat proses pembelajaran.

Adapun untuk mengetahui hasil Aktivitas siswa pada siklus II saat pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aktivitas Siswa yang diamati	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas				√
2	Keberanian siswa dalam bertanya			√	
3	Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru				√
4	Kerjasama siswa dalam kelompok			√	

Sumber : Hasil Penelitian 2014 (diolah)

Berdasarkan hasil aktivitas siswa pada saat pembelajaran diata diketahui bahwa terdapat peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat dari peningkatan rata-rata sebesar 90.75% dalam katagori Sangat baik

Refleksi

Setelah melakukan pengamatan pada siklus II selanjutnya dilakukan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa meningkat dibandingkn dengan siklus I. Ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II sebesar 89.26 dan semua siswa sudah tuntas belajar, ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Untuk aktivitas siswa masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 90.75%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan metode jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa disetiap siklusnya, pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 18 dari 26 siswa dengan ketuntasan belajar 69.23% dan nilai rata-rata sebesar 76.6, pada siklus II ketuntasan belajara siswa mengalami peningkatan yang signifikan, semua siswa suda dikatakan tuntas belajara sebesar 100% dengan nilai rata-rata sebesar 89.26. Berikut merupakan rekapitulasi peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Rekapitulasi ketuntasan siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II

No	Kategori	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata siswa	76.6	89.26
3	Siswa yang tuntas belajar	18	26
4	Prosentase Tuntas	69.23%	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2014 (diolah)

Sedangkan dari hasil penelitian terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung diketahui, pada siklus I Aktivitas siswa tergolong cukup baik dengan nilai rata-rata sebesar 73.75%, Pada siklus II dari empat Aktivitas siswa yang di teliti terdapat 2 (daua) aktiftas yang mendapat nilai sangat baik yaitu keantusiasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Sedangkan untuk keberanian siswa dalam bertanya dan Kerjasama siswa dalam kelompok dalam kriteria baik. Dari penjelasan tersebut dapat di artikan bahwa Aktivitas belajar siswa pada poses pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Adapun nilai rata-rata Aktivitas siswa pada siklus II sebesar 90.75 dalam katagori sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil Penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar seni budaya pada pokok bahasan menggambar ilustrasi. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa disetiap siklusnya, pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 69.23% dan nilai rata-rata sebesar 76.6, pada siklus II ketuntasan sebesar 100% dengan nilai rata-rata sebesar 89.26.
2. Dengan menerapkan metode jigsaw berdampak positif pada Aktivitas belajar siswa. hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa yang mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata Aktivitas siswa sebesar 73.75% dalam katagori cukup baik, siklus II nilai rata-rata Aktivitas siswa sebesar 90.75% dalam katagori sangat baik.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran.
2. Siswa hendaknya senantiasa aktif belajar baik di sekolah maupun di rumah.
3. Pihak sekolah hendaknya menyediakan sarana belajar mengajar yang lengkap terkait sumber belajar dan media pembelajaran.
4. Orang tua siswa dan masyarakat hendaknya ikut memajukan pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Chaniago, Defri. 2010. *Aktivitas Belajar*. Diakses pada tanggal 18 Januari 2014
- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo: Jakarta
- Achmad Sugandi, 2000, *Teori Pembelajaran*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Anitah, Lie. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Anni, catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT Unnes press
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Arsyad, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bastomi, Suwaji. 2003. *Proses Apresiasi, Proses Kreasi, Proses Belajar*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Diknas. 2007. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP, Mata Pelajaran Kesenian*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamzah Uno. 2006. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: PT. Grasindo.

- Hamalik, Oemar, 2004, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta Bumi Aksara
- Hajar Pamadhi & Evan Sukardi. 2010. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: UT
- Iswidayati, Sri. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni budaya*. Semarang: Pendidikan Profesi Guru Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi Universitas Negeri Semarang
- Indraswari,Lolita. 2007. Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama. <http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=jq=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCAQFjAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.unp> diperoleh tanggal 18 Januari
- Kamaril,C.dan Pangabean, R. 2005. *Pendidikan Kesenian Nusantara Tekstil*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Kesenian Nusantara.
- Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Pebriani, Meliza Putri Dwi. 2011. *Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikasi dan Manipulasi Siswa SMA*. Skripsi UPI Bandung: Tidak diterbitkan
- Suprayekti. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Interaktifpada Mata Pelajaran IPA di SD*. [http://www. teknologi pendidikan. net](http://www.teknologi pendidikan. net).
- Suryabrata, Sumadi, 2002. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Soebandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi